

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PEMENTASAN DRAMA BAGI MAHASISWA PRODI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

¹Virry Grinitha, ²Jamaludin

^{1,2}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia
Email: 1virry.grinitha71@gmail.com, 2jamaludin@unpari.ac.id

Submitted: 17 Januari 2025
Accepted : 18 Juni 2025

Published: 27 Juni 2025

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4
URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran pementasan drama yang cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak mampu mengakomodasi gaya belajar mahasiswa yang beragam. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran pementasan drama bagi mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Likert dan secara kualitatif melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata 89 (kategori "Tinggi"). Uji kepraktisan yang melibatkan dosen dan mahasiswa menunjukkan skor rata-rata 89 (kategori "Sangat Praktis"). Sedangkan uji keefektifan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,85 (kategori "Tinggi"). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran pementasan drama ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang seni pertunjukan drama.

Kata kunci: Interaktif, digital, drama, pementasan.

DEVELOPMENT OF DIGITAL-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN LEARNING DRAMA PERFORMANCE FOR STUDENTS OF THE INDOONESIAN LANGUAGE AND LITERATURE STUDY PROGRAM

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student engagement and enthusiasm in drama performance learning, which tends to be conventional and underutilizes technology. This results in a less engaging learning process and an inability to

accommodate students' diverse learning styles. The main objective of this study is to develop digital-based interactive learning media that can be used in drama performance learning for students of the Indonesian Language and Literature Study Program. This study uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Data collection techniques included interviews, observations, and questionnaires. The data were analyzed quantitatively using a Likert scale and qualitatively through descriptive analysis. The results showed that the developed digital-based interactive learning media was deemed highly feasible for use based on validation by media experts, with an average score of 89 (categorized as "High"). Practicality testing involving lecturers and students showed an average score of 89 (categorized as "Very Practical"). Effectiveness testing, through a comparison of pre-test and post-test results, showed an increase with an average N-Gain score of 0.85 (categorized as "High"). Therefore, this digital-based interactive learning media for drama performance instruction is deemed feasible, practical, and effective for use in improving student competency in the field of drama performance.

Keywords: Interactive, digital, drama, performance.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui penggunaan sumber dan media belajar untuk menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Djamaluddin dan Wardana (2019) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan karakter pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan tinggi, pembelajaran harus mendorong terciptanya pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan kontekstual agar mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik nyata.

Salah satu bentuk pembelajaran yang membutuhkan inovasi media adalah pembelajaran pementasan drama. Pembelajaran drama menuntut mahasiswa untuk menguasai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan melalui kegiatan eksplorasi, ekspresi, dan komunikasi. Namun, dalam praktiknya, mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia masih menghadapi sejumlah kendala seperti minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta terbatasnya penggunaan teknologi digital dalam menunjang proses pementasan (Mulyani, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Anwar dkk. (2022), media merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menciptakan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran seni pertunjukan, termasuk pementasan drama, berpotensi untuk meningkatkan minat, pemahaman, serta keterampilan mahasiswa dalam menginterpretasi dan memerankan tokoh dalam naskah drama secara kreatif.

Pembelajaran sastra memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, empati, serta apresiasi estetis mahasiswa terhadap karya-karya sastra yang kaya akan nilai-nilai budaya dan kemanusiaan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sastra di perguruan tinggi seringkali masih bersifat konvensional dan berpusat pada teks, sehingga kurang menggugah minat dan daya kritis mahasiswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan materi sastra secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Heinich, dkk., (2002) mengatakan media pembelajaran adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, yang mencakup penggunaan teknologi digital untuk mendukung pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan media digital seperti video, animasi, podcast, aplikasi interaktif, maupun platform pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa lebih aktif dalam mengeksplorasi karya sastra, baik dari segi isi, gaya bahasa, maupun konteks sosial-budaya pengarangnya. Media ini juga memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Seperti yang diungkapkan oleh Mayer (2009), media digital dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui penggabungan elemen visual dan verbal dalam satu presentasi yang terintegrasi. Dalam konteks pembelajaran sastra, hal ini memberikan peluang untuk menghidupkan kembali teks-teks sastra dalam bentuk pertunjukan digital, pembacaan puisi dengan latar musik, atau dramatisasi cerita yang divisualisasikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran

berbasis digital menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran sastra di era teknologi saat ini

Kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diintegrasikan unsur budaya lokal melalui penggunaan karakter wayang yang dimodifikasi secara digital. Wayang sebagai media visual memiliki kedekatan emosional dengan peserta didik karena mengandung unsur naratif, artistik, dan simbolik yang kuat. Mutagalimah (2020) menyebutkan bahwa wayang merupakan bentuk tiruan manusia atau hewan yang digunakan dalam pertunjukan tradisional untuk menyampaikan cerita, nilai moral, dan budaya. Dengan menggabungkan media berbasis digital interaktif, dan model pembelajaran PBL, diharapkan proses pembelajaran pementasan drama menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Pementasan Drama bagi Mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia.”

B. METODE PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memberikan peluang evaluasi secara sistematis pada setiap tahap pengembangan, sehingga kualitas produk yang dihasilkan lebih terjamin. Evaluasi pada setiap tahapan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan meminimalkan kesalahan sejak awal, sehingga produk akhir menjadi lebih valid, praktis, dan efektif. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) Analysis (analisis kebutuhan pembelajaran), (2) Design (perancangan media pembelajaran), (3) Development (pengembangan produk), (4) Implementation (implementasi media dalam pembelajaran), dan (5) Evaluation (evaluasi menyeluruh terhadap media).

Uji coba produk dilakukan setelah tahap pengembangan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital yang

dirancang. Produk diuji melalui beberapa tahapan validasi, yaitu: validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas, yang terdiri dari uji coba individual (one-to-one) dan uji coba kelompok kecil (small group). Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh masukan yang komprehensif mengenai kejelasan isi, kesesuaian bahasa, tampilan media, serta kemudahan penggunaan oleh mahasiswa dalam pembelajaran pementasan drama.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

Analisis Validasi

Validasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada para ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Menurut Sugiyono (2013:279), validitas adalah derajat ketepatan antara data yang dikumpulkan dan kondisi sebenarnya pada objek penelitian. Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk memastikan ketepatan tata bahasa dan keterbacaan dalam media; validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran (CP) mata kuliah pementasan drama; sedangkan validasi oleh ahli media menilai tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian teknis media digital.

Uji Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran diuji dengan menyebarkan angket kepada pengguna, yaitu mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengikuti mata kuliah pementasan drama. Penilaian kepraktisan mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta keterpahaman isi media. Data dianalisis menggunakan skala Likert, kemudian dirata-ratakan untuk menentukan kategori kepraktisan media.

Uji Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal yang digunakan berbentuk pilihan essai untuk mengukur pemahaman konsep dasar pementasan drama. Efektivitas dihitung menggunakan rumus N-Gain, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Kategori N-Gain

ditentukan berdasarkan interpretasi gain score menurut Hake (1999): rendah (<0,3), sedang (0,3–0,7), dan tinggi (>0,7).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pementasan drama pada mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif melalui evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan.

a. Hasil Analisis dan Validasi

Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan struktur dan keterbacaan bahasa dalam media digital yang dikembangkan. Berdasarkan analisis menggunakan Aiken's V, diperoleh skor validitas sebesar 0,85 dengan kategori "Tinggi" atau "Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media pembelajaran digital telah layak digunakan dengan revisi minor sesuai saran dari validator.

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengevaluasi kualitas visual, interaktivitas, navigasi, dan tampilan teknis dari media digital. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan nilai Aiken's V sebesar 0,87, yang juga termasuk dalam kategori "Tinggi" atau "Valid". Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif layak untuk digunakan dalam tahap implementasi pembelajaran setelah melalui penyempurnaan minor.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi ditujukan untuk menilai kesesuaian isi media pembelajaran dengan capaian pembelajaran mata kuliah pementasan drama. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh skor Aiken's V sebesar 0,95, yang dikategorikan "Tinggi" atau "Valid". Ini menunjukkan bahwa isi dan konten pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan standar akademik program studi.

Rekapitulasi Validasi

Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dinyatakan valid untuk digunakan. Rata-rata skor validasi dari seluruh ahli adalah 0,89, yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa media hasil pengembangan memiliki kualitas yang baik dari segi bahasa, isi materi, dan tampilan media.

b. Hasil Analisis Kepraktisan

Penilaian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan secara mudah dan menarik dalam pembelajaran oleh mahasiswa. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada mahasiswa pengguna media. Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh rata-rata skor kepraktisan sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital sangat mudah digunakan, menarik, serta mendukung keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran pementasan drama.

c. Hasil Analisis Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 54, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85. Perhitungan menggunakan rumus N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,6, yang termasuk dalam kategori "Sedang". Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pementasan drama secara signifikan dan telah memenuhi kriteria efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran pementasan drama bagi mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia telah memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan cukup efektif, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif di lingkungan perguruan tinggi.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran pementasan drama oleh mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dinilai efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan teruji, karena mengakomodasi tahapan-tahapan esensial dalam pengembangan media edukatif yang valid, praktis, dan efektif (Branch, 2009).

Media yang dikembangkan dianalisis oleh tiga validator ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Proses validasi ini penting untuk memastikan bahwa produk memenuhi aspek kebahasaan, visual, serta kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital memperoleh nilai validitas tinggi dari ketiga ahli: 0,85 dari ahli bahasa, 0,87 dari ahli media, dan 0,95 dari ahli materi, dengan rata-rata validitas 0,89. Hal ini sesuai dengan interpretasi Azwar (Febriandi, 2019:152) bahwa produk dengan nilai korelasi validitas di atas 0,80 tergolong dalam kategori valid tinggi. Berdasarkan temuan ini, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pementasan drama.

Setelah tahap validasi dan revisi, dilakukan uji kepraktisan melalui uji coba perorangan (one-to-one) dan uji coba kelompok kecil (small group). Pengujian ini dilakukan terhadap mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia dan seorang dosen mata kuliah drama. Responden diminta untuk memberikan tanggapan

melalui lembar angket yang mencakup kemudahan penggunaan media, tampilan visual, serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Berdasarkan hasil uji, diperoleh bahwa media memperoleh skor 93% pada uji coba one-to-one, 93% pada uji coba small group, dan 91% pada tanggapan dosen pengampu. Rata-rata persentase kepraktisan media adalah 92%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif digital dapat dengan mudah digunakan oleh mahasiswa, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas mereka dalam pembelajaran drama. Media ini memfasilitasi proses belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sebagaimana disampaikan oleh Heinich et al. (2002), bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dan mendorong keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan media diuji melalui pemberian pre-test dan post-test kepada mahasiswa, dengan materi yang berkaitan dengan teknik pementasan drama. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test mahasiswa adalah 53,57, sedangkan nilai rata-rata post-test setelah penggunaan media adalah 84,52, dengan selisih peningkatan sebesar 30,95 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan mahasiswa, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran juga memperlihatkan perubahan perilaku belajar mahasiswa, di mana mereka menjadi lebih aktif, komunikatif, dan percaya diri dalam memainkan peran dan menginterpretasikan tokoh dalam pementasan drama. Sesuai pendapat Arsyad (2021), media pembelajaran digital yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan peserta didik dalam belajar secara aktif dan kolaboratif.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dikembangkan dalam bentuk media wayang kertas dengan pendekatan model pembelajaran talking stick telah dirancang dan didesain secara menarik dan kontekstual untuk menunjang pembelajaran pementasan drama. Media ini tidak hanya menampilkan tokoh-

tokoh dari berbagai daerah budaya seperti Jakarta, Jawa Tengah, Sumatra Selatan, dan Papua, tetapi juga memfasilitasi mahasiswa dalam mengeksplorasi kemampuan bermain peran, bercerita, serta berkomunikasi secara ekspresif. Penggunaan bahan sederhana seperti karton duplex dan pewarna disesuaikan dengan kebutuhan estetika dan fungsional, menjadikan media ini mudah dikembangkan dan diaplikasikan secara kreatif oleh mahasiswa. Proses penyajian dilakukan melalui peran dalang yang membawakan cerita sesuai naskah, sehingga memperkuat unsur dramatik dalam pembelajaran. Media ini telah melalui tahap uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan, dan hasilnya menunjukkan bahwa media wayang kertas interaktif ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pementasan drama. Dengan demikian, pengembangan media ini mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif dalam proses belajar, sekaligus memperkaya pengalaman estetika dan pemahaman budaya lokal dalam konteks pembelajaran sastra dan drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R., Sari, N. P., & Hartati, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
- Dilasetiara, R. (2019). Media interaktif pengenalan karakter wayang Pandawa dengan metode talking stick pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatisari Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 105–115.
- Djamaluddin, & Wardana, W. (2019). Strategi pembelajaran inovatif. Alfabeta.
- Febriandi, D. (2019). Evaluasi instrumen pembelajaran. Alfabeta.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyani, R. (2021). Peningkatan kompetensi mahasiswa dalam pementasan drama melalui media digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 34-45.
- Mutangalimah. (2020). Wayang sebagai media edukasi anak. Deepublish.
- Semi, A. (2012). Strategi pengajaran sastra. Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (1986). Pengajaran sastra. Angkasa.